

The Survey of Blended Learning Effectivity on Invasion Games, Net-Games, and Athletic Material in High Schools

by 20174 Rahmansyah

Submission date: 05-Feb-2023 09:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2006615332

File name: 20174-Layout4.docx (120.01K)

Word count: 2261

Character count: 15020

Survey Efektivitas Blended Learning pada Materi Pendidikan Jasmani SMA tentang Invasi Games, Net-Games, dan Atletik

Syahrul Rahmansyah¹, Billy Castyana¹

¹ Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran Gunung Pati, 50299, Indonesia

Korespondensi: billycastyana@mail.unnes.ac.id

(Dikirim: 30 Nopember 2022 | Direvisi: 03 Februari 2023 | Disetujui: 05 Februari 2023)

ABSTRACT

Background: The development of technology is important for humans because it has various benefits to make it easier to do work, it also creates new habits that continue to develop, including in the world of education, the existence of the Blended Learning method encourages effective and efficient learning by combining digital media with traditional learning so as to make alternative methods in learning.

Methods: This research is a quantitative descriptive study conducted on high school students in the city of Semarang for Physical Education with a descriptive non-experimental research design using a survey method. The primary data source is the result of a survey of 683 respondents and direct field observations. The data is then processed and analyzed in Microsoft Excel and presented in the form of a percentage chart.

Results: The results of this study are that there is effectiveness in the use of the Blended Learning method in Physical Education, namely Blended Learning type 2 is effectively used in Invasi Games material (68.77%) and Athletics (67.31%) while in Net-Games material (68.38%) effectively using the Blended Learning type 3 method.

Conclusions: The conclusion in this study is that there is an effectiveness of using Blended Learning in high school physical education material about Invasi Games, Net-Games and Athletics with different types of Blended Learning. This research is only focused on the high school level and there is a need for further research for other levels of education.

Keywords: physical education; blended learning; high schools

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan teknologi menjadi hal yang penting bagi manusia karena memiliki berbagai manfaat untuk memudahkan dalam melakukan pekerjaan, hal tersebut juga menciptakan kebiasaan baru yang terus berkembang tak terkecuali dalam dunia pendidikan, dengan adanya metode Blended Learning mendorong adanya pembelajaran yang efektif dan efisien dengan penggabungan media digital dengan pembelajaran tradisional sehingga menjadikan metode alternatif dalam pembelajaran.

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang dilakukan pada peserta didik SMA di Kota Semarang dalam Pendidikan Jasmani dengan desain penelitian non-eksperimental deskriptif dengan metode survei. Sumber data primer merupakan hasil survei dari 683 responden dan observasi secara langsung di lapangan. Data kemudian di olah dan di analisis pada Microsoft Excel dan dipaparkan dalam bentuk grafik persentase.

Hasil: Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat adanya efektivitas pada penggunaan metode Blended Learning pada Pendidikan jasmani, yaitu Blended Learning type 2 efektif digunakan pada materi Invasi Games (68,77%) dan Atletik (67,31%) sedangkan pada materi Net-Games (68,38%) efektif menggunakan metode Blended Learning type 3.

Kesimpulan: Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat efektivitas penggunaan Blended Learning pada materi Pendidikan jasmani SMA tentang Invasi Games, Net-Games dan Atletik dengan tipe Blended Learning yang berbeda. Penelitian ini hanya terfokus pada jenjang SMA dan perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk jenjang pendidikan lainnya.

Kata kunci: pendidikan jasmani; blended learning; sekolah menengah atas

1. Latar belakang

⁶ *Blended learning* menjadi salah satu upaya dalam peningkatan mutu pembelajaran pada era teknologi yang menggabungkan sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *e-learning* yang dapat dioperasikan kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja (Free et al., 2013). Salah satunya dengan pemanfaatan media elektronik seperti laptop, komputer dan *smartphone* adalah bukti bahwa penerapan *blended learning* dapat di gunakan (Diana et al., 2020). Dengan itu maka *blended learning* dapat menjadi jawaban untuk masalah pembelajaran di masa *new normal* karena metode ini mampu meningkatkan kemauan siswa dalam belajar, bersifat menyenangkan, meningkatkan minat siswa karena lingkungan belajar yang beragam, serta *blended learning* menawarkan pembelajaran yang lebih baik sebagai metode pembelajaran individual atau kelompok serta pada waktu yang sama atau berbeda (Abdullah, 2018a). Dengan cara ini diharapkan mendapatkan hasil belajar yang efektif, tepat sasaran, dan tidak membosankan karena *blended learning* menghilangkan kesan kesendirian dalam belajar serta bisa mendapatkan *feedback* langsung antara guru dan murid walau di luar jam kegiatan pembelajaran.

Menurut Lubis & Zuliah (2018) penerapan *blended learning* sudah banyak diterapkan, salah satunya dengan penggunaan berbagai macam platform *online*. Dalam pendidikan jasmani juga sudah sebagian diterapkan dalam pembelajaran dengan metode *blended learning*. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang ada di sekolah yang mana pada proses pembelajarannya dilakukan dengan melibatkan aktivitas jasmani sebagai aspek utamanya guna meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta kecerdasan emosi. Salah satu sasaran dalam pendidikan adalah aspek pedagogi, yang artinya akan kurang lengkap jika tidak ada aktifitas jasmani, maka dari itu pendidikan jasmani juga memiliki peran penting dalam pendidikan. Terdapat tiga materi pendidikan jasmani yang diajarkan, yaitu *invasion games*, *net-games*, dan atletik. Beberapa materi pada *invasion games* adalah sepak bola, bola basket dll yang berprinsip permainan yang saling menyerang lawan kearah daerah lawan guna mencetak gol atau poin sebanyak mungkin dan memenangkan pertandingan. Sama halnya degan *invasion games*, materi *net games* juga melakukan permainan yang saling menyerang lawan tetapi menggunakan sistem permainan yang memiliki jaring atau pembatas yang berada pada tengah lapangan pertandingan, sehingga para pemain hanya bisa berada dalam area masing-masing saat mencetak poin. Atletik sendiri terdiri dari gerak dasar yaitu jalan, lari, lempar, dan lompat.

Dengan cepatnya perkembangan teknologi maka pendidikan jasmani harus mengikuti perkembangan teknologi tersebut supaya tidak tertinggal karena penggunaan metode pembelajaran tradisional, maka pendidikan jasmani mulai menggunakan berbagai metode pembelajaran yang mengarah ke modernisasi dengan penggunaan berbagai platform guna menunjang proses pembelajarannya sperti penggunaan *blended learning* pada aplikasi Google Classroom, Edmodo, dan YouTube. Beberapa jenis-jer⁷ *blended learning* yang sering digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut (Boelens et al., 2015), seperti 1) *combining instructional modalities or delivery media*, 2) *combining instructional methods*, dan 3) *combining online and face to face instructional*.

⁴ *Combining instructional modalities or delivery media* merupakan jenis metode ini menggunakan kombinasi antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran melalui media, dimana guru mengajarkan materi melalui media video atau semacamnya yang dibuat sendiri oleh para guru. Video tersebut kemudian diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai untuk diakses oleh para peserta didik dan kemudian di kelas para peserta didik akan mempraktekkannya. Metode ini disebut *blended learning type 1*. Untuk *blended learning type 2* atau *combining instructional methods* adalah jenis metode dimana pembelajaran menggunakan media, seperti Edmodo, Google Classroom, dan platform sejenis. Jenis yang terakhir dan yang paling sederhana digunakan adalah mengkombinasikan pembelajaran online dengan tatap muka atau *combining online and face to face instructional*, yaitu dengan menggunakan media online yang mumpuni seperti contoh menggunakan YouTube, dimana ketika di dalam kelas guru dapat memberikan sebuah video pembelajaran sebelum kelas dimulai yang kemudian dapat diamati oleh setiap peserta didik untuk dianalisis dan diikuti geraknya pada saat berada di kelas. Di akhir pembelajaran, guru akan mengamati dan memberikan penilaian kepada peserta didik.

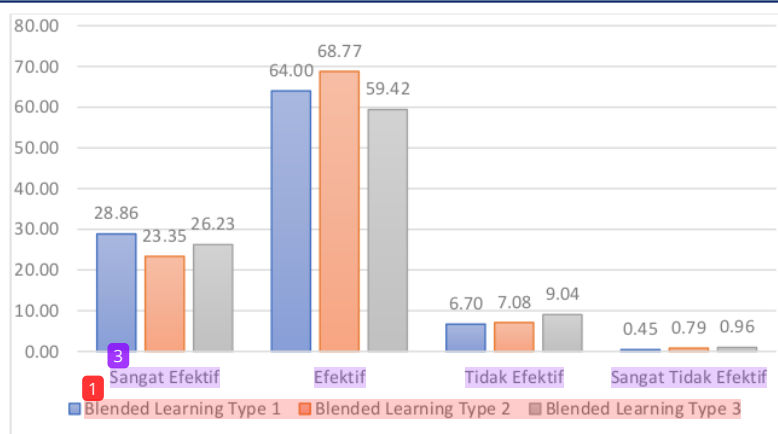
Di Kota Semarang sendiri sudah menerapkan metode pembelajaran *blended learning* seperti yang sudah terdapat pada hasil FGD (*Focus Group Discussion*) tahun 2019 yang dihadiri oleh guru-guru dan perwakilan guru dari MGMP Se-Kota Semarang yang sebelumnya mengikuti pelatihan mengenai *blended learning*. Namun, dengan metode *blended learning* yang diterapkan apakah metode tersebut dapat efektif untuk pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada tiga materi pendidikan jasmani yaitu *invasion games*, *net-games*, dan atletik. Hal tersebut perlu dibahas lebih dalam karena belum adanya penelitian yang membahas secara detail sejauh mana efektivitas metode *blended learning* pada masing-masing materi pendidikan jasmani.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang memiliki desain penelitian non-eksperimental dengan metode survey. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, peneliti berhasil mendapatkan 683 responden yang merupakan peserta didik dari 10 kelas pada sembilan SMA di Kota Semarang SMAN 3 SEMARANG, SMAN 6 SEMARANG, SMAN 8 SEMARANG, SMAN 11 SEMARANG, SMAN 14 SEMARANG, SMA KESATRIAN 1 SEMARANG, SMA ISLAM AL AZHAR 14 SEMARANG. Sekolah-sekolah tersebut dipilih karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang telah sesuai dengan ketentuan kurikulum K13 dimana pelajaran Pendidikan Jasmani sudah mendapatkan jatah tiga jam pelajaran per minggu. Para responden mengisi kuesioner dengan menggunakan modifikasi skala likert 4 poin yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan expert judgment. Kuesioner tersebut memiliki beberapa variabel antara lain ketercapaian tujuan pembelajaran, adaptasi media dalam pembelajaran, ketepatan waktu pembelajaran, ketepatan penggunaan biaya dalam pembelajaran, ketepatan pengukuran hasil pembelajaran, intensitas penggunaan media dalam pembelajaran, kreativitas penggunaan media, dan kepuasan penggunaan media. Data kemudian di olah dan di analisis pada Microsoft Excel dan dipaparkan dalam bentuk grafik persentase.

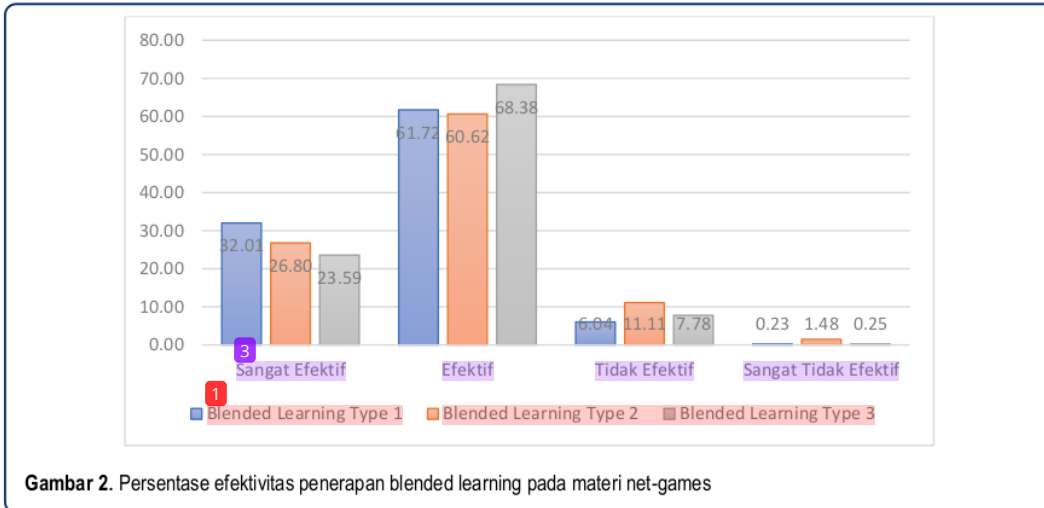
3. Hasil

Setelah data diolah maka dapat diketahui hasil penggunaan *blended learning* pada materi *invasion games*, seperti yang terlihat pada gambar 1, yaitu pada penggunaan *Blended Learning type 1* memiliki nilai 28,86% sangat efektif, 64,00% efektif, 6,70% tidak efektif dan, 0,45% untuk sangat tidak efektif. Kemudian pada penggunaan *Blended Learning type 2* memperoleh nilai 23,35% sangat efektif, 68,77% efektif, 7,08% tidak efektif dan, 0,79% untuk sangat tidak efektif. Sedangkan pada penggunaan *Blended Learning type 3* memperoleh nilai 26,23% sangat efektif, 59,42% efektif, 9,04% tidak efektif dan, 0,96% untuk sangat tidak efektif.



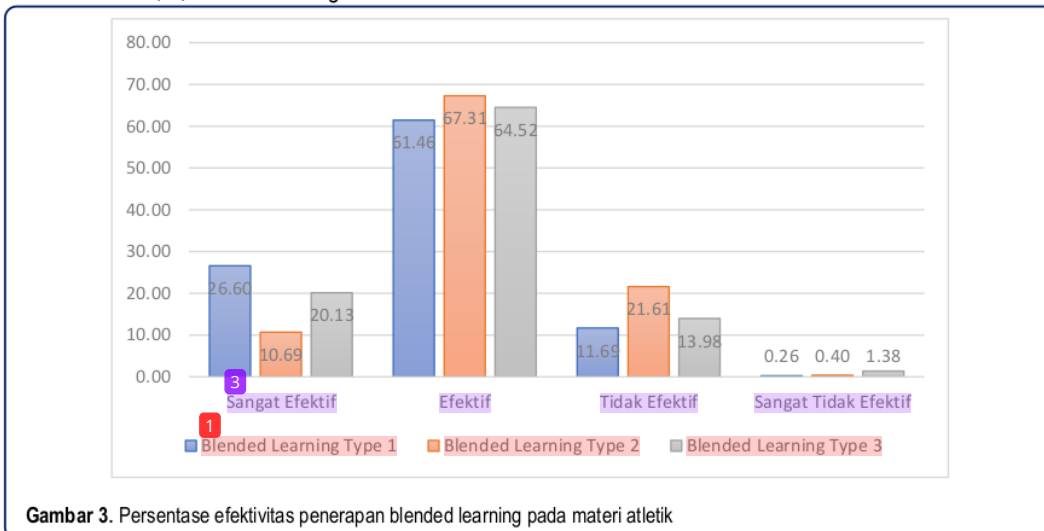
Gambar 1. Persentase efektivitas penerapan blended learning pada materi invasion games

Selanjutnya pada gambar 2 menunjukkan hasil penggunaan *Blended Learning* pada materi *Net-Games*, yaitu pada penggunaan *Blended Learning type 1* memiliki nilai 32,01% sangat efektif, 61,72% efektif, 6,04% tidak efektif dan, 0,23% untuk sangat tidak efektif. Kemudian pada penggunaan *Blended Learning type 2* memperoleh nilai 26,80% sangat efektif, 60,62% efektif, 11,11% tidak efektif dan, 1,48% untuk sangat tidak efektif. Sedangkan pada penggunaan *Blended Learning type 3* memperoleh nilai 23,59% sangat efektif, 68,38% efektif, 7,78% tidak efektif dan, 0,25% untuk sangat tidak efektif.



Gambar 2. Persentase efektivitas penerapan blended learning pada materi net-games

Sedangkan pada gambar 3 menunjukkan hasil penggunaan *Blended Learning* pada materi *Atletik*, yaitu pada penggunaan *Blended Learning type 1* memiliki nilai 26,60% sangat efektif, 61,46% efektif, 11,59% tidak efektif dan, 0,26% untuk sangat tidak efektif. Kemudian pada penggunaan *Blended Learning type 2* memperoleh nilai 10,69% sangat efektif, 67,31% efektif, 21,61% tidak efektif dan, 0,40% untuk sangat tidak efektif. Sedangkan pada penggunaan *Blended Learning type 3* memperoleh nilai 20,13% sangat efektif, 64,52% efektif, 13,98% tidak efektif dan, 1,38% untuk sangat tidak efektif.



Gambar 3. Persentase efektivitas penerapan blended learning pada materi atletik

4. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan sebelumnya terlihat bahwa *blended learning type 2* dinilai lebih efektif digunakan pada materi *invasion games* dan Atletik dibandingkan tipe yang lain karena pada penggunaan *blended learning type 2* yaitu kombinasi pembelajaran menggunakan media *online* berupa Edmodo, Google Classroom dan *platform* sejenis yang dinilai lebih mudah digunakan dan dijangkau dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Antikasari (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *e-learning* berupa Edmodo dinilai lebih mempengaruhi sebuah pembelajaran dan efektif digunakan.

Pada materi *invasion games* yang merupakan berbagai permainan yang berfokus kepada olahraga yang bertujuan untuk menyerang lawan (Widodo, 2017) seperti sepak bola, bola basket, futsal, pencak silat, dan lain sebagainya, lebih berfokus kepada taktik dan teknik agar dapat mendapatkan poin pada lawan. Di sisi lain, materi Atletik merupakan materi yang berfokus kepada penguasaan teknik gerak yang tepat pada gerakan melempar, melompat, dan berlari. Oleh karena itu, dengan menggunakan *blended learning type 2*, peserta didik akan terbantu dalam memenuhi KD 3.1 yang menuntut kemampuan untuk memahami, mengamati, dan menganalisis keterampilan gerak dalam suatu permainan atau teknik dasar dalam olahraga, dan juga KD 4.1, dimana peserta didik mampu mempraktekkan hasil analisis suatu gerak atau teknik dasar olahraga tersebut.

Dengan adanya media *e-learning* yang digunakan dapat membantu peserta didik untuk mencoba mempraktekkannya terlebih dahulu dan kemudian gerakan yang sudah dilakukan dapat dianalisis oleh peserta didik lain. Di samping itu, guru juga bisa memantau serta memberikan masukan secara langsung. Kegiatan ini dapat menciptakan komunikasi dua arah antara guru dengan murid sehingga pendekatan secara saintifik (Widodo, 2017) juga berjalan seiring dan sesuai dengan kurikulum K13 yang berlaku saat ini. Media *e-learning* berupa Google Classroom dan Edmodo juga menawarkan kelebihan yang dinilai sangat membantu dalam proses pembelajaran (Gultom et al., 2022) seperti meminimalisir penggunaan biaya, fleksibilitas waktu yang digunakan, mudah digunakan, template yang beragam, serta membantu guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan materi secara tepat dan akurat (Hakim, 2016)

Di sisi lain, *net games* sebagai permainan antara dua tim yang berbeda dan dipisahkan dengan adanya jaring atau *net* sebagai pembatas garis antara wilayah masing-masing regu. Berdasarkan KD 4.1, peserta didik harus mampu mempraktekkan variasi serta kombinasi gerak dalam satu permainan bola besar dan mampu menghasilkan koordinasi gerak yang baik, tetapi tidak hanya penguasaan gerak saja yang diperlukan, pemahaman tentang sarana dan prasarana serta peraturan permainan juga harus dikuasai. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa pada materi *net games* terdapat pembahasan tentang peraturan permainan, bentuk lapangan, dan strategi yang bisa saja kurang jelas jika hanya dijelaskan dengan tulisan atau kata-kata tanpa adanya visual. Hal ini yang kemudian membuat penggunaan *blended learning type 3* dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan penjelasan secara langsung melalui video profesional dari YouTube yang telah dipilihkan oleh guru sebelumnya.

Dengan penggunaan media *online* berupa YouTube, peserta didik dapat memahami secara lebih baik seperti apa yang disampaikan oleh Irmade (2020) dalam penelitiannya. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa YouTube memiliki kelebihan diantaranya, kemudahan dalam akses dan pengoperasian, meningkatkan kepercayaan diri, serta sikap inisiatif. Oleh karena itu, dengan menggunakan media YouTube yang dapat ditonton terlebih dahulu oleh peserta didik sebelum guru menyampaikan materi, dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Melalui berbagai penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa penggunaan *blended learning* sebagai metode pembelajaran mampu memberikan kemudahan serta dampak positif pada pembelajaran, diantaranya mendorong kreativitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran maupun dalam mengerjakan tugas, artinya siswa mampu mengembangkan materi yang sudah diterima sesuai dengan kreativitasnya, efektivitas pembelajaran karena materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun, hemat biaya, meminimalisir waktu pembelajaran karena komunikasi dapat dilakukan di luar jam pelajaran (Abdullah, 2018a).

5. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian pada materi *invasion games* dan Atletik menunjukkan penggunaan metode *blended learning type 2* lebih efektif sebab dengan metode pembelajaran peserta didik akan diminta membuat video pembelajaran atau praktikum yang kemudian dianalisis oleh peserta didik lain dan dibahas bersama dengan guru. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengamati gerakan dari peserta didik lain. Pada materi atletik, metode *blended learning type 3* dinilai lebih efektif digunakan karena pada pembelajarannya peserta didik dapat mempelajari berbagai variasi dan kombinasi gerakan yang dibutuhkan melalui video profesional dari YouTube yang telah dipilih oleh guru. Dengan metode tersebut, peserta didik juga bisa mempelajari materi sebelum guru menjelaskan dan kemudian mempraktekannya pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat menambah waktu bagi peserta didik untuk beraktivitas fisik. Penulis masih menyadari masih terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini, seperti penelitian yang hanya dilakukan pada jenjang SMA di Kota Semarang saja, maka diharapkan penelitian selanjutnya dapat melakukan pada jenjang lainnya seperti SD, SMP, atau SMK. Di samping itu, perlu diselenggarakannya *workshop* atau Bimtek (Bimbingan Teknik) untuk guru atau tenaga pengajar lainnya untuk mengembangkan metode *blended learning*.

6. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada ⁴ *International Council of Sports Science and Physical Education* (ICSSPE) Jerman yang telah memberikan bantuan dana sehingga penelitian ini dapat diselenggarakan. Terima kasih juga diucapkan kepada MGMP Kota Semarang dan para ahli Pendidikan Jasmani serta IT dari Universitas Negeri Semarang yang telah bersedia membantu.

7. Daftar Pustaka

- Abdullah, W. (2018a). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Abdullah, W. (2018b). *MODEL BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN* Walib. 7.
- Antikasari, A. N., Partono, P., Bagus, A., & Putra, N. R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Didik Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif*. 4(1).
- Boelens, R., Stijn, V. L., Bram, D. W., & Elen, J. (2015). Blended learning in adult education: towards a definition of blended learning. *Biblio.Ugent.Be*. <https://doi.org/10.2307/4022859>
- Diana, P. Z., Wirawati, D., & Rosalia, S. (2020). Blended Learning dalam Pembentukan Kemandirian Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.763>
- Free, C., Phillips, G., Galli, L., Watson, L., Felix, L., Edwards, P., Patel, V., & Haines, A. (2013). The Effectiveness of Mobile-Health Technology-Based Health Behaviour Change or Disease Management Interventions for Health Care Consumers: A Systematic Review. *PLoS Medicine*, 10(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1001362>
- Gultom, N. C., Hasibuan, A., Pd, M., Gultom, C. R., & Pd, M. (2022). Komparasi Efektivitas Edmodo Dengan Google Classroom Sebagai Media Pjj Dalam Penugasan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Asas : Jurnal Sastra*, 11(1).
- Hakim, A. B. (2016). Efektivitas penggunaan e-learning moodle, google classroom dan edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1), 1–6.

- Irmade, O. K. A. (2020). *ANALISIS PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN JASMANI SECARA MANDIRI MAHASISWA PG-PAUD*.
- Lubis, M. S. I., & Zuliah, A. (2018). KOMUNIKASI ANTARPRIBADI SEBAGAI ANTISIPASI TIMBULNYA TRAUMA PADA PERNIKAHAN KEMBALI (REMARRIAGE) DI KECAMATAN PERCUT SEI TUAN, KABUPATEN DELI SERDANG. *Warta*, 3(2).
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127><http://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf>http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=
- Widodo, A. (2017). *PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DRIBBLING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA*. July.

The Survey of Blended Learning Effectivity on Invasion Games, Net-Games, and Athletic Material in High Schools

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	research.shahed.ac.ir Internet Source	1%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
3	adiyatnapages.wordpress.com Internet Source	1%
4	www.icsspe.org Internet Source	1%
5	repository.usm.ac.id Internet Source	1%
6	ejurnalunsam.id Internet Source	1%
7	id.123dok.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

